

LE BUNKER DE L'IMPOSSIBLE





Un huis-clos dramatique
et post-apocalyptique
tirée du GN Les Sentes

par Thomas Munier

LE BUNKER DE L'IMPOSSIBLE : COURRIER D'INVITATION ET NOTICE

(temps de lecture : 11 minutes)

Mourir
Guérir
Survivre

Trois mouvements
Dans un espace restreint

Délire
Espoir

deux élans
dans un ailleurs inconnu

des voix
des ailes

deux bruissements dans la tête

J'ai le plaisir de t'inviter au huis-clos dramatique *Le Bunker de l'Impossible.*
Elle s'appuie sur le jeu **Les Sentes : drames forestiers dans une réalité sorcière.**
Nous allons y incarner les membres de communautés qui survivent dans un monde post-apocalyptique sauvage : la forêt de Millevaux. Tout le monde pratique (sans jamais vraiment l'avouer aux autres) des rituels magiques qui vont nous confronter au surnaturel et à des drames humains. Cela commence par des visions. Puis un parcours initiatique. Puis il y a un chant. Alors commence la résurgence : le temps sorcier. Il y a ces parchemins apparus dans votre poche, qui décrivent des rituels. Il faut les accomplir avant la reprise du chant qui marque la fin de la résurgence, sinon vous vous transformerez en monstre. Mais à cause de ces rituels, tout va basculer.

Le synopsis du *Bunker de l'Impossible*

Au cœur de la forêt post-apocalyptique, les **maladres** se sont reclus dans un bunker pour mourir sans prendre le risque de contaminer de nouvelles personnes. Mais quand des étrangers frappent a leur porte pour échapper à une terrible tempête hallucinatoire, les maladres sont contraints de les accueillir pour le meilleur et pour le pire. Parmi ces réfugiés, il y a des **humanitaires** qui représentent un espoir de guérison mais portent aussi de lourds traumas. Et aussi des **survivalistes** dont les décisions stratégiques pourraient être imprévisibles.

Vous pensez que le sac de nœuds ne grouille pas assez ? Alors sachez que parmi les hôtes de ce soir se cachent des **corax**, changeformes hommes-corbeaux aux motivations troubles. Et que d'autres sont contactés en pensées par des **goupils**, des esprits renards des plus rusés.

Le drame, la passion, la colère et la nostalgie trancheront tout cela : nous verrons bien qui ressortira du bunker de l'impossible.

Huis-clos réservée aux 16 ans et plus. Débutant.e.s acceptés, a condition d'être OK pour tenter du jeu a émotions.

Pour 10 à 25 personnes + 1 orga minimum.

Informations sur le jeu et ses modulations

O Si besoin, tout le détail du jeu est sur la page dédiée.

O Ce jeu est un peu une auberge espagnole : tu y trouveras ce que tu y apporteras, que ce soit en terme d'organisation, de préparation, de matériel… Si tu veux t'impliquer dans cette organisation collective, essaye de lire en avance les règles du jeu et de renseigner les différents fichiers suivants pour qu'on sache dans quelle mesure tu veux t'investir. Bien sûr, c'est tout à fait d'accord de venir sans avoir lu les règles et sans amener de matériel.

O **Avertissement sur le contenu : Maladie, blessures du passé, relations humaines dysfonctionnelles, violence sur les animaux, meurtres, suicide, perception incertaine de la réalité.**
Si l'un de ces contenus te préoccupe mais que tu veux éviter de lire le texte du jeu, discutes-en avec avec une personne qui l'a lu, pour voir ensemble ce qu'il convient de faire.

O Si tu éprouves une gêne, une difficulté ou une appréhension qui pourrait limiter ton accès à ce jeu, contacte-moi pour qu'on discute des aménagements possibles.

O Tu pourras quitter le jeu avant la fin, mais quand tu le feras, songe à prévenir au moins deux des personnes qui restent.

Préparation individuelle

O **Lis les règles du jeu** (à la fin de ce document).

O Côté costume, tout vêtement qui peut avoir un look rustique, usé, mystique ou marginal, est à privilégier. Tu peux y adjoindre un petit élément bizarre. Le jeu se déroule en intérieur, dans un espace chauffé.

O Ton personnage peut avoir l'âge et le genre que tu veux.

O Tu peux commencer à réfléchir à ton personnage en terme de :
+ posture ;
+ gestuelle ;
+ caractère ;
+ façon de parler ;
+ expressions en patois.

O Tu peux emporter une arme (factice) mais ça fera peut-être de toi le personnage violent de service.

O Si tu as un animal de compagnie, notifie-le nous pour savoir si nous pouvons l'accepter.

O Tu peux rejoindre le discord de l'événement (pour nous calibrer à l'avance).

Préparation collective

O Ce jeu une boîte à outils pour concevoir une expérience qui nous soit adaptée. Si tu veux t'impliquer dans le choix des outils et la personnalisation du jeu, mentionne-le moi et nous nous mettrons d'accord ensemble.

O On peut jouer à ce jeu sans matériel. Mais si on veut du faste, voici la liste du matériel utile à consulter / compléter.

O Si tu veux éviter qu'on touche au matériel que tu apporte (parce que c'est juste de la déco ou que tu veux être la seule personne à t'en servir), attache un ruban ou une ficelle autour.

O Si tu proposes / recherches du covoiturage, complète ce fichier.

Crédits

La gestion des chambres noires est à la fois inspirée de *The Climb* de Jason Morning Star, et du *Conservatoire Occulte*, de Pierre-Olivier Blondont.

LES RÈGLES

Bonjour, merci pour votre participation ! Je vais vous briefer sur les règles de ce huis-clos. Ceci devrait durer une demi heure. Je vous propose que passé ce briefing, on joue deux heures et demie. Ensuite, vous pourrez partir, ou rester débriefer entre vous de façon informelle, ou m'aider à désinstaller. Est-ce que cela vous convient ?

Ceci est un jeu. Vous allez essentiellement incarner votre personnage en suivant une légère chronologie d'événements généraux, ainsi que des consignes inscrites sur votre feuille de personnage, et pour tout le reste, vous allez improviser. Il y a un aspect tactique dans ce jeu puisque vous verrez que de nombreuses intrigues interpersonnelles seront à démêler, mais ceci reste avant tout un jeu d'ambiance, d'ambiance dramatique pour être précis. Il n'y a rien à gagner, et vous pourriez trouver plus avantage à vivre l'expérience et à valoriser les contributions des autres personnes plutôt qu'à tenter que votre personnage s'en sorte sans encombre.

Je suis l'orga principal de cette séance, et dans le jeu j'incarnerai Verrouille, et le gardien des portes. C'est un personnage non joueur très effacé. Je suis surtout là en tant qu'orga et non en tant que personnage, pour vous conseiller.

Un petit point rapide sur l'univers de jeu :

- L'action se place dans notre monde, dans un futur indéterminé.
La civilisation est tombée en **ruine** (on ignore depuis quand) et les enclaves qui subsistent menacent à leur tour de s'effondrer.
- La **forêt** a tout envahi et continue à progresser, et avec elle une faune et une flore sauvage et hostile.
- La majorité des humains souffrent de **l'oubli** : ils perdent les souvenirs de leur passé (les savoir-faire et les connaissances demeurent, mais l'histoire et le présent du monde sont oubliés). Ceci provoque un sentiment de manque et beaucoup luttent pour retrouver leur mémoire.
- **L'emprise**, une force mutagène, transforme les êtres et les choses. Humains, animaux, végétaux et même minéraux peuvent être touchés et se transmuter l'un en l'autre.
- **L'égrégore**, une trame psychique issue de nos peurs, de nos émotions et de nos croyances, provoque à notre insu des phénomènes surnaturels. Si une maison a été le lieu de meurtres, elle devient une maison hantée avec des murs sanglants et des meubles qui dansent. Si les gens pensent qu'un ogre habite cette forêt, un ogre finira par émerger, qu'il apparaisse de rien ou qu'un habitant se transforme en ogre.
- **Les horlas** sont des créatures issues de l'emprise et de l'égrégore. Ils ne sont ni humains ni animaux, leurs apparences et leurs motivations sont variées. Les gens les craignent mais les connaissent très mal.

Les communautés :

Je vais vous demander de vous placer autour de moi en vous regroupant par communauté : les survivalistes, les maladres et les humanitaires. Y'a des corax infiltrés, vous êtes mêlé.e.s à ces trois communautés, vous vous identifierez entre vous pendant le jeu grâce à votre signe de reconnaissance. Y'a aussi des goupiles, mais nous parlerons de vous plus tard.
Je rappelle rapidement le contexte : les maladres sont atteintes d'un mal inconnu et sont potentiellement condamnées et contaminantes. Le bunker est leur demeure et elles s'y sont recluses pour préserver le monde extérieur de la contamination. Notez bien que chaque joueuse maladre gère le niveau de sa maladie comme elle l'entend.
Les humanitaires arpentent la forêt à la recherche de personnes à aider. Elles se sont réfugiées dans le bunker pour échapper à la tempête hallucinatoire, mais elles pourraient bien vouloir aider les maladres à guérir, au moins certaines, si seulement c'est possible.
Les survivalistes ont aussi été accueillies par les maladres pour les soustraire à la forêt hallucinatoire, mais elles vont être à la fois menacées (par la maladie) et menaçantes (voulant potentiellement chasser ou tuer les maladres pour s'approprier le bunker, cet endroit représentant une sorte de graal pour elles).
Les corax, ce sont des changeformes corbeaux. Elles sont infiltrées dans les diverses communautés et se sont passer pour humaines, au moins au début. Elles ne peuvent se changer en corbeau que dans la forêt. On peut supposer que les corax et les humaines représentent des camps opposés, mais c'est l'avenir qui nous le dira.

Droit à l'image :

Durant le jeu, je prendrai des photos pour vous les partager ensuite. Si vous voulez faire valoir votre droit à l'image, signalez-le.

Il y a plusieurs espaces de jeu. Le principal, c'est la salle en elle-même, qui constitue le bunker où se déroule la majorité de l'intrigue. Il y a également trois **chambres noires**, des alcôves masquées par des tentures, qui constituent des espaces spéciaux :

☙ **un premier espace pour avoir des discussions discrètes hors-jeu ou méta-jeu, avec ou sans ma présence**.

☙ **un deuxième espace pour discuter avec votre goupil.** Concrètement, environ un tiers des personnes ici ont un personnage secondaire à jouer, qui est un ou une goupile, une sorte de renard télépathe qui communique avec l'esprit d'un autre personnage. Quand le goupil et son hôte veulent se parler, la personne qui joue le goupil et la personne qui joue son hôte se réunissent dans cet espace. J'en profite pour demander aux personnes qui jouent un goupil de lever la main puis de désigner chacune la personne qui va jouer leur hôte. Les goupils peuvent parasiter mentalement une personne contre son gré, en revanche on va essayer de ne créer de telles associations qu'avec des joueuses qui sont d'accord, s'il vous plaît. Vous ne pouvez pas être hôte et jouer un goupil en même temps, mais en revanche les hôtes peuvent être des humaines ou des corax indifféremment.

☙ **et il y a un troisième espace pour simuler les sorties en forêt.** Vos objectifs peuvent impliquer que vous vous rendiez en forêt et c'est également la seule façon d'avoir de l'intimité car dans le bunker, il n'y en a pas. Les sorties en forêt sont réputées dangereuses car il y a une tempête hallucinatoire en ce moment mais elles sont tolérables si elles sont de courtes durée. On n'a pas de vraie forêt, cet espace est juste une simulation, aussi si vous faites des interactions avec le décor, il vous faudra les verbaliser, par exemple : « je touche un arbre », « il y a une chapelle abandonnée », « nous rencontrons un monstre » ou « je creuse un trou ».

- ☙ *Il y a des distorsions temporelles*, c'est-à-dire que vous pouvez vous perdre de longues heures en forêt et quand vous revenez dans le bunker, il ne s'est passé que deux minutes.
- ☙ *Il y a des distorsions spatiales*, qui font que toutes les personnes qui s'aventurent en forêt se retrouvent au même endroit. Donc, quand vous sortez en forêt, vous arrivez aussitôt au contact avec les personnes qui y sont déjà.
- ☙ *Il y a des distorsions du réel* : aussi, ce que vous rapporterez avoir vécu dans ces forêts peut être remis en cause. Par ailleurs, l'endroit de la forêt que vous avez visité peut très bien ne jamais pouvoir être retrouvé lors d'une seconde visite, ou avoir changé de forme.

  Il est peu probable que je vous accompagne dans les forêts hallucinées, donc c'est à vous de gérer ce qu'il s'y passe.

Qu'allez-vous faire durant le jeu ?

Commençons par évoquer une routine culturelle. Quand deux personnes se rencontrent, elles pratiquent le **salut mémoriel** : on se croche les mains et on dit « Tout est lié et voici mon histoire : [vous insérez ici votre nom de personnage et votre récit de vie]. Cela permet à ces personnes amnésiques de se rappeler mutuellement qui elles sont. Notez que cela est aussi bien pratique pour nous joueuses, car il n'est pas toujours simple de se rappeler tous les rôles. Vous pouvez faire des saluts mémoriels durant tout le jeu. La phrase « tout est lié » rappelle que vos histoires ont toutes des racines communes, du fait de la magie de cet univers.

Vous allez ensuite suivre ce qui est mentionné sur vos feuilles de personnage. Vous avez chacune une **mission de vie**, qui vous lie à deux personnes, et un **destin**, qui vous lie à deux autres personnes. Il est possible que vous ayez déjà défini en amont à quelles personnes vous êtes liées, mais sinon vous le ferez en jeu, de façon roleplay, ou en vous calibrant en langage fouine.

Parlons du langage fouine. Vos personnages sont possédées par des **esprits-fouines** qui les manipulent et se nourrissent de leur destin tragique. Vous avez compris que les fouines sont les métaphores des joueuses. Les fouines peuvent se parler entre elles à l'insu des personnages, en les possédant en gestes et en parole.
Quand vous commencez une phrase en murmurant et en disant « langage fouine », vous parlez de fouine à fouine et non de personnage à personnage. C'est une technique pour vous calibrer. Si vous avez une longue calibration à faire, retirez-vous dans l'espace de discussion.

Vous pouvez aussi utiliser divers « gestes fouines » :
+ L'index en crochet : « Suis-moi. »
+ Bras en croix : « La situation me met mal à l'aise, mets-y un terme. ». Ce geste est très important.
+ La tête de coq avec les doigts : « Est-ce que va [en tant que joueuse] ? ». Il y a quatre types de réponses :
- Pouce vers le haut : « Monte en intensité. » ;
- Tête de coq avec les dos : « Je vais bien. » ;
- Pouce vers le bas : « Je vais mal. » ;
- Main vers le bas : « Baisse en intensité. »

Je vous ferai souvent le signe « ça va ? », mais faites-le aussi entre vous : prenons soin les unes des autres.

En plus de vos missions de vie et de vos destins, vous avez diverses suggestions sur votre feuille de personnage : les contes, les souvenirs, les inspirations, et surtout vous avez les **rituels**.

Vos personnages subissent une **malédiction** qui les contraint à devoir réaliser un certain nombre de rituels avant la fin du jeu. **Un, deux, ou trois rituels**, selon le niveau de difficulté que vous voulez vous donner, un étant le plus facile et trois le plus difficile. Vous avez cinq rituels sur votre feuille de personnage, ce qui vous donne le choix.
Si à la fin du jeu, vous n'avez pas atteint votre objectif de rituels, vous vous transformerez en horla, c'est-à-dire une créature monstrueuse. Les corax sont également soumises à ce risque.
Normalement, il vous sera facile de réaliser vos rituels car il est demandé à tout le monde d'accepter au maximum les interactions proposées. Considérez que les personnages sont assez crédules et assez obéissants dans la grande majorité des cas. Ne faites de refus de jeu que si ça sert absolument votre concept de personnage ou votre confort émotionnel, et essayez alors que ce refus de jeu soit constructif.
Si vous voulez cependant augmenter les chances de réussite de vos rituels, vous pouvez commencer avec la phrase « c'est un rituel ». Si une joueuse se dérobe à un de vos rituels en mettant les bras en croix, vous progressez quand même dans votre objectif de nombre de rituels à atteindre : la sécurité émotionnelle ne doit pas pénaliser les efforts de jeu.

Puisque nous en sommes à reparler de sécurité émotionnelle et de comportement des personnages, deux choses :
- Toute mention à des agressions sexuelles est proscrite. Il n'y en a ni dans les historiques de vos personnages ni dans leurs actions ni dans leurs paroles.
- Toute interaction physique doit être amorcée au ralenti afin que la joueuse en face puisse adapter sa réaction à sa guise : recevoir le coup ou l'embrassade, bloquer, esquiver, fuir ou encore annuler par des bras en croix.
- Au passage, est-ce vous souhaitez nous informer d'une phobie ou d'une hypersensibilité qui méritent d'être portés a la connaissance de toutes ? Nous verrons ensemble comment nous y adapter.

Enfin, un point sur l'ambiance générale qui se veut feutrée. Dans les deux premiers tiers du jeu :
- Évitez les cris ;
- Évitez les combats ;
- Évitez de tuer ;
- Évitez la magie tape-à-l'œil. De base, évitez toute forme de magie qui requièrerait des effets spéciaux, préférez-lui des mécanismes tels que la possession, l'imposition des mains, l'exorcisme ou la spiritualité.

Imaginez que toute personne est consciente du risque de se faire bannir du bunker en cas de turbulence excessive : donc réservez vos coups de force pour la dernière heure de jeu.

Je vais terminer avec le planning de la soirée car quelques temps forts sont prévus, que je me chargerai de faire respecter :
- À t+0, les trois communautés sont séparées à chaque coin du bunker. Je vais chanter une chanson qui marquera le début de jeu, et ensuite, chaque communauté jouera un temps fort qui lui est propre. Les maladres vont célébrer un mariage, les survivalistes des funérailles, et les humanitaires vont vivre une panique morale.
- À t+1/2h, les goupiles se réunissent dans l'espace goupil.
- À t+1H, courte réunion des déléguées de communauté dans l'espace discussion. Je vais demander à une personne par communauté de se joindre à moi. Ensemble, nous listerons quels sont les problèmes rencontrés en jeu et chercherons quelles solutions nous pouvons mettre en œuvre dès la fin de la réunion.
- À t+1H1/2, un temps fort réunira tout le monde : la cérémonie des vœux. Chaque personne fera un vœu pour une autre qui commence par « Je te souhaite... ». C'est une cérémonie supposée bienveillante, mais il est possible que certaines personnes la détournent pour se souhaiter du mal, ou que certaines personnes soient absentes de la cérémonie. Suite à ce temps fort, on permet le jeu de haute intensité.
- À t+2H, nouvelle réunion de goupils ;
- À t+2H1/2, c'est la fin. Verrouille va demander qui meurt et qui survit, qui reste et qui repart à ses risques et périls. Puis je rechanterai la même chanson qu'au début et ce sera terminé.

Dans l'ensemble, c'est important que vous vous appropriez le jeu selon votre confort et votre capacité du moment.

C'est la fin de ce briefing. Avez-vous des questions ?

Avons-nous le temps de faire une photo de groupe ainsi qu'une photo par communauté avant de commencer à jouer ?